

# Les forêts du Canada : Inventez un jeu

Voici quelques consignes pour vous aider à inventer votre jeu!

- Le jeu doit avoir un début et une fin.
- Il doit comprendre divers types d'habitat (par exemple une forêt, une terre humide, un champ).
- Il peut comporter des cases Réflexion, où le joueur pose un geste qui peut avoir des conséquences positives ou négatives sur une espèce en péril (exemples : vous jetez des déchets dans la nature, reculez de trois cases; vous essayez de sauver une terre humide, avancez de quatre cases).
- Explorez divers concepts associés aux espèces en péril, comme ce qui met les espèces en péril et les divers niveaux de risque. Vous pouvez incorporer ces concepts à des cartes de questions et réponses ou à une case Conséquences sur le plateau de jeu (exemple : votre situation est passée d' « espèce menacée » à « espèce en voie de disparition », reculez de quatre cases)
- Incorporez diverses causes humaines qui mettent des espèces en péril : – la construction de routes; – la construction domiciliaire; – l'introduction d'espèces exotiques.
- Prenez une photo et partagez votre jeu avec nous à #LApprentissageTousAzimuts

